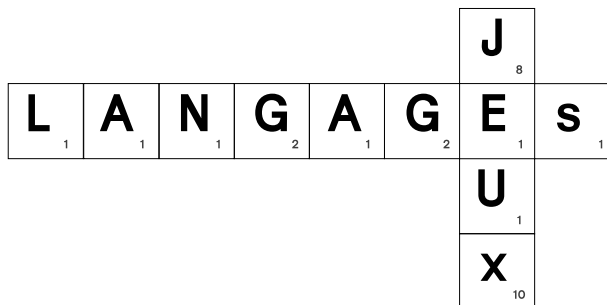




Note d'utilisation

Voyez ce PDF comme une boîte de jeu dans laquelle vous trouverez des cartes de différentes couleurs. Les cartes ivoire concernent le développement du propos; les cartes saumon reprennent les références et projets réalisés dans l'espace imprimé; les cartes bleues concernent l'espace numérique, et enfin les cartes vertes reprennent les définitions clés de cette réflexion.

Dans le texte on retrouve les références notées dans la couleur qui leur est attribuée. *Par exemple, David Poullard, agissant dans l'espace imprimé, est signifié en saumon dans le texte.*

Pour instaurer un confort de lecture, des liens hypertextes ont été insérés dans cette version numérique afin de pouvoir trouver facilement la carte correspondant à la référence et de pouvoir ensuite reprendre la lecture sans avoir à *scroller* indéfiniment.

De la même manière, les images présentes sur les cartes de références sont cliquables et renvoient vers des versions agrandies de celles-ci.

Bonne lecture!

SOMMAIRE

I / Comment joue-t-on avec les mots dans l'espace imprimé?

.....1 - Le jeu pour explorer, découvrir, questionner

.....2 - Le jeu comme moyen de déplacer le curseur du lisible

II / Comment joue-t-on avec les mots dans l'espace numérique?

.....1 - La littérature numérique: jouer sur le *trans-media* et les dynamiques d'écriture

.....2 - Jeu et interactivité

Abstract

This dissertation is about how we play with/on words. It is a study of the ways we use words to play. The argument is focused on both paper and digital media, in order to compare them. Hence, we will observe how playing with words takes place in the act of writing as well as in the hands of artists and designers or even programmers.

In order to observe these phenomenon, at first, we focus on the way we play with words on physical format through the works of humorists and by collecting real-life situations such as quiproquos. This shows that playing on words can be a way of exploring, questioning and discovering. Afterwards, through the works of some artists and designers we observe that we can play with words as a way of transcending the border between readability and legibility.

Then, things such as digital literature and algorithms enter the analysis to explore how the digital format can be another place to play with words. In this part we discover that some creators use words to mix media, to play on both printed and digital supports in order to create a finished piece. We also see how playing and interactivity are displayed on the screen through animations or interactive softwares.

To put it in a nutshell, we observe that there are different ways to play with words according to whether they are used on printed or digital media but there are also principles of printed medium that are used by digital creators: exquisite corpse, methods of the Oulipo (such as imposing creative constraints on oneself), and so on. To extend our thinking, we could analyse how playing with words is used to a learning purpose or for social awareness.

«Le jeu de mots est un procédé linguistique se fondant sur la ressemblance phonique des mots indépendamment de leur graphie et visant à amuser l'auditoire par l'équivoque qu'il engendre.»¹

Le jeu de mots est le sujet de cet écrit. Nous étudierons comment le mot, première composante du langage humain, est utilisé dans les espaces imprimé et numérique à des fins de jeu ou d'expérimentation. Mais qu'est-ce que le jeu ? C'est une activité divertissante, pratiquée majoritairement par les enfants et parfois par les adultes.

Habituellement désintéressé, il entraîne la détente, la connexion sociale et l'apprentissage. Le jeu est vital, comme le démontre **Cas Holman**², mais pas exclusivement humain, les animaux aussi jouent pour le plaisir, la découverte ou l'apprentissage. Cas Holman en effet exploite cette universalité du jeu pour créer des jeux inclusifs faisant sentir à chaque enfant qu'il est compris. Elle se met à l'écart des règles et des jeux comportant une histoire ou une utilisation prédéfinie afin de permettre aux enfants de développer et d'exploiter tout leur potentiel créatif et imaginatif. Le jeu c'est aussi quelque chose de polyvalent, multisupport. Il est commun de penser au jeu comme une activité ludique, mais il est également lié à l'apprentissage, à la pédagogie, via l'exploration, ce que nous démontrerons au fil de l'étude via le prisme des jeux de mots. Le jeu de mots est lié au langage, le langage c'est la *«Faculté que les hommes possèdent d'exprimer leur pensée et de communiquer entre eux au moyen d'un système de signes conventionnels vocaux et/ou graphiques constituant une langue»*³. Il est donc constitué de sons, qui sont à l'origine des jeux de mots, comme on a pu le voir dans la définition citée en début d'écrit.

Généralement entendus comme des jeux sur les sonorités,

1 définition du Trésor de la Langue Française informatisé (TLFi)

2 Cas Holman est designer de jeux et systèmes de jeux pour enfants

3 définition du TLFi

oraux donc, il existe aussi des jeux de mots tangibles comme **le Scrabble, le Boggle** ou encore l'initiative de la **Compagnie Bigre!** nommée **OuScraPo** (ouvroir de scrablologie poétique) mettant en scène un Scrabble géant associatif, basé sur l'absence de règles orthographiques et l'invention d'un nouveau vocabulaire.

Cet exemple ouvre la voie vers notre sujet, ici, nous étudierons le fait d'utiliser la matière mot dans un but ludique. On ne parlera donc pas de mélanges de sonorités ou d'équivoque mais de volonté d'utiliser les mots pour leurs formes ou leurs assemblages dans une phrase comme matière et/ou terrain de jeu.

Il s'agit de découvrir comment on joue avec les mots dans l'espace imprimé et dans l'espace numérique, qui seront mes deux terrains d'étude.

I / Comment joue-t-on avec les mots dans l'espace imprimé ?

1 – Le jeu pour explorer, découvrir, questionner

Le premier *medium* que nous allons étudier est l'imprimé. Il permet d'étudier l'écriture en tant que processus exploratoire et expérimental.

Tout d'abord, observons le jeu via l'épuisement de la matière mot et l'étude du sens. Raymond Queneau entame le propos via la littérature combinatoire avec son recueil **Cent mille milliards de poèmes** composé de 10 pages comportant chacune 14 vers interchangeables; il explique lui-même dans sa préface: *« Ce petit ouvrage permet à tout un chacun de composer à volonté cent mille milliards de sonnets, tous réguliers bien entendu. C'est somme toute une sorte de machine à fabriquer des poèmes, mais en nombre limité ; il est vrai que ce nombre, quoique limité, fournit de la lecture*

pour près de deux cents millions d'années (en lisant vingt-quatre heures sur vingt-quatre). »⁴ Ce système de combinaison est repris par **David Poullard** dans des livrets proposés lors de son exposition **Contre-Ordre**⁵ dans lesquels il s'est amusé par exemple à mélanger les proverbes. Citons également les cadavres exquis dadaïstes qui recherchent l'écriture instinctive et décomplexée; deux manières de perdre ou altérer le sens. Georges Perec, membre de l'Oulipo avec Queneau vient se placer dans un but contraire. Son roman **La Disparition** peut être lu sans remarquer l'absence de la lettre -e. Il ne cherche pas à altérer mais à maintenir le sens via un bon choix de synonymes. En graphisme, l'exploration se fait par la composition avec Jérôme Peignot et son recueil **Typoèmes** dans lequel il fait vivre les mots via des jeux typographiques qu'il qualifie d'analogues aux calligrammes (annexes). Le texte prend vie aussi chez **Eugène Ionesco**, l'écriture vient suivre les volontés oulipiennes tandis que les jeux de composition et de typographie via la mise en pages de **Massin** nous permettent de transiter vers le jeu sur la lisibilité.

2 – Le jeu comme moyen de déplacer le curseur du lisible

Le travail de Massin pour **La cantatrice chauve** est remarquable, il joue sur les matières mot et lettre pour rendre l'oralité du jeu des acteurs à l'écrit. Il le fait grâce à des superpositions et déformations qui bougent le curseur du lisible. On voit chez **Pierre di Sciullo**, qui travaille la lettre par le son, la même envie de retranscrire les subtilités de l'oral. Cette mutation du texte en matière organique, transmettant la voix, le vivant et le mouvement est aussi présente chez **Sarah Garcin** dans le but de mettre

⁴ Raymond Queneau, Préface des *Cent Mille Milliards de Poèmes*, Gallimard, 1961

⁵ du 04/12/2019 au 22/02/2020 au Bel Ordinaire, Pau

en lumière les vrombissements de la terre dans [Voyage al centre de la Terrrrrrrrrrrrre](#), adapté du roman de Jules Verne.

Concernant le déplacement du curseur du lisible, citons [Sophie Cure](#), graphiste française dont le travail est centré sur le langage et le jeu. Elle questionne sans cesse les manières d'exploiter les mots et de jouer avec leur-s sens. Elle travaille avec *«l'envie de déplacer le curseur du lisible pour questionner l'évidence de la lecture.»* D'autres graphistes travaillent autour du concept de lisibilité comme [David Carson](#) et [Cecilia de Diego Sanz](#), dont les travaux sont proches pour leur volonté de jouer avec la frontière entre sens et lisibilité via la mise en forme du texte.

Nous avons observé le jeu de mots sur *media* imprimés, tournons nous maintenant vers les *media* numériques qui constituent parfois un prolongement des principes de jeux exploités dans le domaine physique.

II / Comment joue-t-on avec les mots dans l'espace numérique ?

1 – La littérature numérique : jouer sur le *trans-media* et les dynamiques d'écriture

L'écrit à l'écran passe notamment par la littérature numérique⁶. Son plus grand théoricien est [Philippe Bootz](#). Il définit la littérature numérique, son travail permet notamment de mettre en lumière l'hypertexte comme une toile infinie de connexions qui amènent une certaine interactivité et permet, plus que de jouer avec les mots, de jouer avec le texte. Ceci est possible grâce à la programmation, qui nous permet de revenir sur le travail de Sarah Garcin qui est polyvalent, elle mêle les supports, par exemple avec le groupe *Algorit* pour revisiter [Frankenstein](#) sur un support imprimé.

⁶ «*lieu de rencontre entre des questions de l'histoire littéraire, des réflexions sur le concept de texte et des réflexions sur l'usage et l'imaginaire technologique*», P. Bootz

Ce groupe utilise régulièrement le *NLTK, Natural Language Toolkit*, un langage à la fois informatique et humain. Le pont entre papier et écran est également théorisé par [Ariane Corformat](#) dans son mémoire⁷ ou pratiqué par le collectif [L.A.I.R.E](#)⁸ qui cherchent tous deux à observer les transferts possibles entre littérature imprimée et littérature à l'écran via des dispositifs numériques ou d'interaction. Par exemple, le collectif L.A.I.R.E s'attache à la place de la littérature sur l'écran dans les années 1980, ils diffusent notamment la revue *Alire*, première revue dédiée à la littérature numérique et pensée de façon numérique via des disquettes et CD-ROMS. Ariane Corformat, elle, s'attache aux dynamiques d'écriture fictionnelle à l'écran en analysant les différents dispositifs existants, comme ceux proposés par L.A.I.R.E ou encore par Pascal Nordmann, dont nous reparlerons. Une autre exploration est faite par la revue [Back Office](#) et notamment l'article écrit par Vilém Flusser comparant l'écriture sur papier et sur écran au regard de la créativité : écrire sur papier est unidimensionnel et donc opposé à la dynamique créative tandis que l'écriture numérique donne de la plasticité aux lignes de textes et devient la créativité même. Les écrits de Bootz, Corformat ou encore les créations via NLTK démontrent la présence d'une dimension plus exploratoire que ludique sur le support numérique. Cependant, l'exploration des limites et possibilités de cet outil amène également une part de jeu, via l'interactivité.

2 – Jeu et interactivité

L'interactivité est inhérente au support écran⁹, elle induit une interaction entre l'utilisateur et la machine. Pour démontrer

⁷ *Écrire pour 2.0*, Ariane Corformat, ÉSAD Valence 2019

⁸ Lecture, Art, Innovation, Recherche, Écriture – développé en annexes

⁹ *Interactivité, n. f.* : Qualité d'un logiciel dont l'exécution prend constamment en compte les informations fournies par l'utilisateur. (définition du Larousse)

cela nous pouvons mentionner le programme [For All Seasons](#) d'Andreas Müller qui met en scènes des morceaux de textes via des animations interactives dans lesquelles les lettres deviennent images figuratives. Il existe bien des subtilités liées au support de création dans la conception et l'utilisation de la typographie. L'interactivité créée par les algorithmes permet à l'utilisateur de jouer avec ces mots-images qui sont déjà devenus le terrain de jeu du créateur: Andreas Müller explore les possibles et les limites de la création numérique via son algorithme et propose une nouvelle exploitation de la typographie, une nouvelle manière de la transformer en image, donc il s'amuse avec les différents langages (littéraire et mathématique) afin de proposer une animation interactive. D'autres programmes offrent également cette interactivité. Le programme [GenPro.V2](#) de Pascal Nordmann permet de changer le style d'écriture (dépression, boîte, tendre,...); [Janus Node](#) permet de jouer sur l'encodage du texte soit par le style (dada, e.e. cummings,...) soit par des paramètres plus techniques; ils donnent des résultats absurdes et surréalistes. Nous pouvons proposer nos propres expérimentations autour de l'hybridation via le clavier d'ordinateur. En jouant sur les configurations de clavier AZERTY et QWERTY, on utilise alors la disposition des caractères pour éprouver le sens et la lisibilité (ci-dessous).

on ;2;oire porterq sur les jeux de ;otsm leur ;qt2rqilisqion sur les
;ediq pqpier et nu;2riaue et les enjeux aue chqoun de ces ;ediq
entrqine sur lq ;ise en pqgesm l4qppliqtion et les ;oyens de ;ettre en
for;e< je pqrlerqi donc d4qppliqtions propre O chqae support et
qux appliqations trqns;ediq existqntes et envisqgeqbles<

On joue donc pleinement avec les mots en créant de nouveaux langages. Cette démarche presque oulipienne est retranscrite dans le projet [Mézangelle](#) qui, grâce aux règles d'écriture de codage, vient créer un langage aux multiples entrées et interprétations

créant l'apport social: l'utilisateur entre un pseudo/nom pour pouvoir interagir avec le site et donner son propre sens à ce qu'il lit. De plus, ces logiciels sont open source et appellent, comme les œuvres de NLTK, à la collaboration. Elles ne sont pas vouées à être figées et c'est cette interactivité qui fait leur pérennité. L'interactivité numérique provoque des contraintes semblables à celles que s'imposaient les oulipiens: contrainte d'écriture, recherche ou altération de sens, etc.

Conclusion

Cet écrit nous montre que le jeu est hybride et multisupport. Quel que soit son support de fabrication ou d'utilisation, il reste dans une démarche instinctive, cependant, il faut se poser la question des règles; sur papier, les écrivains de l'Oulipo fonctionnaient sous contraintes auto-imposées, sur écran on observe parfois une récupération de ces contraintes ainsi que de nouvelles liées au support. Cependant, on observe aussi des jeux sans règles comme ceux de Cas Holman. De là se légitime la question car refuser les règles peut être vu comme une règle, ou bien comme une contrainte au même titre que chez les oulipiens. Il faut donc bien veiller à nuancer les termes de règles et de contraintes.

Cette question des règles et/ou contraintes permet d'ouvrir les perspectives en vue du projet. Nous pourrions également nous pencher sur l'impact du jeu de mots sur l'apprentissage, via le projet de diplôme de Sophie Cure¹⁰ ou le livre de [Daniel Tammet](#)¹¹. Finalement, une dernière ouverture pourrait concerner l'utilisation des jeux de mots dans un contexte d'engagement social, de revendication.

¹⁰ *Dixlexies (parce que onze c'est trop!)* en collaboration avec l'association *Puissance Dys* pour la réalisation d'outils graphiques destinés à aider les dyslexiques à aller vers une lecture autonome et épanouie.

¹¹ *Chaque mot est un oiseau à qui l'on apprend à chanter*, Éditions des Arènes, 2017

ANNEXES

.....Répertoire de ressources

\\4pages

.....Définitions

\\4pages

.....Références – Espace imprimé/physique

\\20pages

.....Références – Espace numérique

\\16pages

Ressources mentionnées dans le texte

Jouer dans l'espace physique

Cas Holman – <https://casholman.com/about>

Cecilia de Diego Sanz – <https://www.instagram.com/ceza.300/>

Compagnie Bigre! – OuScraPo – <https://www.compagniebigre.fr/ouscrapo>

Daniel Tammet, Chaque mot est un oiseau à qui l'on apprend à chanter, Éditions des Arènes, 2017

David Carson – <http://www.davidcarsondesign.com> • <https://www.instagram.com/davidcarson/>

Eugène Ionesco, La cantatrice chauve, éd. Gallimard, 1964

Georges Perec, La disparition, éd. Gallimard, 1969 • <https://www.franceculture.fr/litterature/le-jour-sans-e>

Jérôme Peignot, Typoèmes, éd. Seuil, 2004

Oulipo – <https://www.Oulipo.net/fr/oulipiens/o>

Pierre Desproges, Manuel de savoir-vivre à l'usage des rustres et des malpolis, éd. Points, 1997

Pierre di Sciullo – <http://quiesiste.com/realisations.php?lang=>

Raoul Hausmann, ABCD, 1923-1924 – <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-dada/ENS-dada.htm>

Raymond Queneau, Exercices de style, éd. Gallimard, 1947

Raymond Queneau, Cent mille milliards de poèmes, éd. Gallimard, 1961

Sarah Garcin, Voyage al centre de la Terrrrrrrrrrrrrrre, 2017 – <https://sarahgarcin.com/projets/voyage-al-centre-de-la-terrrrrrrrrrrrrre>

Sophie Cure, Réplique, 2020 – https://www.instagram.com/r_e_p_l_i_q_u_e/

Sophie Cure, Pluie, 2020 – https://www.youtube.com/watch?v=SOjB_UM-x_c

Trésor de la Langue Française informatisé (TLFi) – <http://atilf.atilf.fr>

Jouer dans l'espace numérique

Algorit – <https://www.lettresnumeriques.be/2018/03/09/les-rencontres-allolitteraires-a-la-recherche-de-nouvelles-perspectives-narratives/>

Andreas Müller, cité dans Lire le monde numérique, Chap. VI – La littérature numérique en quelques repères, §42, p. 14 par Philippe Bootz - son programme est téléchargeable ici : <http://revuebleuorange.org/oeuvre/04/all-seasons>

Ariane Corfmat pour la revue étapes: n°252 Spécial diplômes, p. 100, 2019 • <http://arianecorfmat.com>

Back Office – <http://www.revue-backoffice.com/numeros/03-ecrire-lecran>

Dictionnaire Le Larousse 2020 – <https://www.larousse.fr>

Janus Node – <http://janusnode.com>

L.A.I.R.E – <http://motsvoir.free.fr>

Mézangelle – <https://rhizome.org/editorial/2016/dec/15/mezangelle-an-online-language-for-codework-and-poetry/> • <http://netwurkerz.de/mez/datableed/complete/index.htm>

Natural Language Toolkit – <https://www.lettresnumeriques.be/2019/01/11/nltk-des-statistiques-a-la-creation-litteraire/>

Pascal Nordmann – <http://www.pascal-nordmann.com/machines%20texte%20encymut.php> • http://www.pascal-nordmann.com/abonnes_2.php

Philippe Bootz, dans Lire dans un monde numérique de Claire Bélisle, éd. Presses de l'ENSSIB, 2011 – <https://books.openedition.org/pressesenssib/1095>

Sarah Garcin, Frankenstein Revisited, 2016 – <https://sarahgarcin.com/projets/frankenstein-revisited>

Tibor Papp – https://poezibao.typepad.com/poezibao/files/papp_tibor_et_gherban_alexandre_entretien_2008.pdf • http://archive.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/10_basiquesLN.php

Ressources complémentaires

Théorie

Back Office – <http://www.revue-backoffice.com/numeros/02-penser-classer-re-presentar>

Jacques Derrida, Le papier ou moi, vous savez... – <https://www.cairn.info/revue-les-cahiers-de-mediologie-1997-2-page-33.htm>

Jacques Rancière, Le destin des images, chap. IV La surface du design, éd. La Fabrique, 2003

J-M Salaün et C. Vandendorpe, Les défis de la publication sur le web – <https://presses.enssib.fr/catalogue/les-defis-de-la-publication-sur-le-web>

L'art de la conversation, Magritte (article du Cairn.info) – <https://www.cairn.info/l-art-de-la-conversation--9782130502272-page-77.htm>

Jeux de mots graphiques

Divertissements Typographiques (Index Grafik) – <http://indexgrafik.fr/divertissements-typographiques/>

Formes Vives – <http://www.formes-vives.org/atelier/?post/Article11>

Gianpaolo Pagni – <http://www.gianpaolopagni.com/index.php/livres/abc-tam-tam/>

Herbert Leupin (Index Grafik) – <http://indexgrafik.fr/herbert-leupin/>

Le mouvement Dada – <https://www.nouvelobs.com/culture/20160205.OBS4120/13-choses-plus-ou-moins-utiles-a-savoir-sur-le-mouvement-dada.html>

Signalétique pour la Bibliothèque nationale du Luxembourg – <https://www.pentagram.com/work/bibliotheque-nationale-du-luxembourg/story>

Par algorithme, hypertexte, etc.

Eugenio Tisselli – <http://www.motorhueso.net/degenerative/>

G. P. Landow – <http://www.victorianweb.org/cv/gplbio.html> • <http://www.victorianweb.org>

Jean-Pierre Balpe – <http://www.balpe.name>

Jeux de mots poétiques

Ghérasim Luca – <https://www.poemes.co/gherasim-luca.html>

James Joyce, Finnegans Wake – <http://finwake.com/1024chapter1/1024finn1.htm>

Pour la classification

Collectif Luuse – <http://screenshots.luuse.io>

ESAD Pyrénées – <http://echappees.esad-pyrenees.fr/numeros/numero2/de-lauto-archivage-immediat-comme-oeuvre>

JOUER - DÉFINITION PERSO-

- faire qqch de divertissant qui peut être lié aux notions de l'imitation, la manipulation, le risque, le changement et la légèreté
- manipuler avec habileté les choses de l'esprit et du langage
- jouer entraîne le rire, la détente, l'apprentissage, tisse des liens sociaux et permet de lâcher prise et de se vider la tête ; c'est une entreprise désintéressée et pédagogique ; quand on joue, on prend le temps, on écoute, on profite
- le jeu est multimedia/multisupport, il existe à la fois dans l'environnement matériel et immatériel, englobe les facultés de l'esprit et physiques

JEU

- activité divertissante, soumise ou non à des règles, pratiquée par les enfants de manière désintéressée et par les adultes à des fins parfois lucratives
- distraction, délassément faisant plus spécialement appel aux facultés de mémoire et d'érudition
- activité ludique organisée autour d'une partie comportant généralement des règles, des gagnants et des perdants
- matériel ludique
- fonctionnement capricieux au résultat aléatoire

TLFI: « le jeu est partout, [...] le jeu est un invariable humain. »

JEU DE MOTS

procédé linguistique se fondant sur la ressemblance phonique des mots indépendamment de leur graphie et visant à amuser l'auditoire par l'équivoque qu'il engendre

QUIPROQUO

méprise, malentendu faisant passer une chose ou une personne pour une autre

FAUTE DE FRAPPE

- erreur d'impression dans un texte, provoquée par un problème mécanique ou une erreur de saisie
- se dit d'une erreur de saisie non intentionnelle lors de l'emploi du clavier d'ordinateur ou d'une machine à écrire. Elle se traduit le plus souvent par des inversions ou répétitions de caractères

COMMUNICATION

- action de communiquer qqch à qqn – processus par lequel une personne ou groupe émet un message et le transmet à une autre qui le reçoit avec une marge d'erreur possible (due d'une part au codage de la langue parlée ou écrite + gestes + autres signes et symboles + décodage par le récepteur, et d'autre part au véhicule ou canal de communication emprunté)
- chose communiquée, contenu de la transmission

INCOMMUNICATION

absence de communication, de relation entre deux choses, incapacité d'établir des communications mutuelles dans la vie sociale

DADA

mouvement artistique créé en 1916 protestant par la dérision et l'irrationalité contre l'absurdité universelle

ARTISTES : Tristan Tzara, Marcel Duchamp, Hannah Höch, René Magritte

EXPÉRIMENTER

- éprouver, apprendre, découvrir par une expérience personnelle
- ressentir brutalement une sensation, un sentiment qui pourrait servir de leçon
- effectuer des expériences dans les sciences de la nature ou dans tout domaine nécessitant un contrôle plus ou moins scientifique

« Il est surprenant de constater combien le même procédé appliqué sans cesse et diversement n'épuise jamais tout à fait la réalité. »

Schaeffer, Rech. mus. concr. ; 1952

PROGRAMMATION

ensemble des opérations permettant la conception, la réalisation, le test, la maintenance de programmes

LANGAGE DE PROGRAMMATION

- ensemble de symboles et de règles permettant de combiner ces symboles afin de donner des instructions à un ordinateur
- langage préétabli utilisé pour écrire les programmes d'un ordinateur déterminé
- langage de programmation utilisant des codes mnémoniques pour représenter les instructions machines

PROGRAMME

liste des instructions qui permettent l'exécution d'un travail sur une machine, écrites sous une forme conventionnelle

HYPERTEXTE

technique ou système permettant, dans une base documentaire de textes, de passer d'un document à un autre selon des chemins préétablis ou élaborés lors de la consultation

PIRATER

- s'emparer par la force et de manière illégale des biens d'autrui
- s'accaparer une production intellectuelle ou artistique pour en faire son profit

ALGORITHME

- ensemble de symboles et de procédés propres à un calcul

SUPPORT

- objet, élément matériel sur lequel repose une chose
- matériau, milieu matériel sur lequel est appliqué qqch
 - ↳ élément matériel susceptible de recevoir une œuvre graphique ou picturale
 - ↳ support (d'impression) – matériau sur lequel on fait l'impression
 - ↳ dispositif ou milieu matériel dans ou sur lequel l'information est enregistrée, véhiculée, conservée ou restituée
- milieu matériel, substance dans laquelle est incorporé ou se développe qqch
- substrat matériel d'une réalité abstraite

MEDIA

- pluriel de *medium*
 - ↳ ce qui sert de support, d'intermédiaire à qqch
 - ↳ ce qui sert de support et de véhicule à un élément de connaissance; ce qui sert d'intermédiaire, qui produit une médiation entre émetteur et récepteur
 - ↳ ensemble de l'émetteur, canal et récepteur
- abréviation usuelle de *mass-media*
 - ↳ ensemble des moyens de diffusion de l'info, pub et culture = techniques et instruments graphiques et audiovisuels pour transmettre rapidement et au plus grand nombre

CAS HOLMAN

Cas Holman et son jeu Geemo



"The reason I design for children is I'm designing for people," Cas Holman said. "These are the people that are going to make the world suck or not suck. Good toys make good people." Photograph Courtesy Netflix

designer de jouets et jeux qui engagent à créer via l'imagination plutôt qu'en suivant des règles
elle souhaite créer des jeux qui parlent à tous les enfants et pourquoi pas aux adultes, pour que
tout le monde se sente compris

son entreprise **HEROES WILL RISE** – leur devise **SIMPLE IS BORING**

« beaucoup de jouets sont créés dans un but précis avec une seule manière de jouer, ça bride
la créativité »

LE BOGGLE



un jeu de société basé sur le combinatoire : on mélange les dés sortis de lettres de l'alphabet puis, en 3 mn, on doit trouver le plus de mots possibles contenant les lettres affichées par les dés
on y retrouve le principe de grille puisque les dés sont rangés dans une boîte quadrillée

OUSCRAPO



LE SCRABBLE



un jeu de société basé sur le combinatoire : le but est de marquer le plus de points à l'aide des jetons-lettres que l'on pioche au hasard et que l'on place sur un plateau composé d'une grille, le combinatoire se retrouve dans le fait qu'on l'on forme des mots à l'aide des lettres déjà posées par les autres joueurs-ses

L'OUSCRAPO, ou Ouvroir de SCRAbblogie POétique, est un projet initié et mis en œuvre par la *Compagnie Bigre!* C'est un jeu se basant sur les règles du Scrabble, mais où les mots sont tous inventés, dans le but de constituer un répertoire de vocabulaire Ouscrap; l'Ouscrapie étant un pays imaginaire ne prenant vie que lors des parties d'Ouscrapo.

Ce jeu rappelle les idées de l'Oulipo, l'Ouvroir de Littérature POTentielle, initié par les écrivains et poètes surréalistes. Ce groupe recherchait de nouvelles manières d'exploiter la langue par des jeux d'écriture; le principe de L'OUSCRAPO en est fortement inspiré.

C'est un jeu accessible à tous puisque les mots sont inventés, dans l'optique de décomplexer et de libérer.

RAYMOND QUENEAU



Exercices de style (1947)

Cent mille milliards de poèmes (1961)



◇ DANS L'OULIPO -1960-

Oulipo c'est: *« De la littérature en quantité illimitée, potentiellement productible jusqu'à la fin des temps, en quantités énormes, infinies pour toutes fins pratiques. »*

co-fondé avec François Le Lionnais puis intègre Perec, Duchamp > une écriture sous contraintes pour explorer les possibles et potentialités de la littérature, l'écriture est au premier plan, ils cherchent à exploiter toutes les formes d'écriture

◇ EXERCICES DE STYLE -1947-

écriture de 99 manières différentes d'un même texte, le livre a fortement inspiré Ionesco

◇ 100 000 MILLIARDS DE POÈMES -1961-

« Ce petit ouvrage permet à tout un chacun de composer à volonté cent mille milliards de sonnets, tous réguliers bien entendu. C'est comme toute une sorte de machine à fabriquer des poèmes, mais en nombre limité ; il est vrai que ce nombre, quoique limité, fournit de la lecture pour près de deux cents millions d'années (en lisant vingt-quatre heures sur vingt-quatre). »

préface par R.Queneau

le livre se compose de languettes découpée comportant chacune un sonnet et pouvant être combiné avec n'importe le quel-s des autres sonnets

c'est de la littérature combinatoire

très reprise en mathématiques et programmation pour la notion d'algorithme

GEORGES PEREC



Précis de Conjugaisons ordinaires >

un exposition de D. Poullard au Bel Ordinaire – il y présentait notamment des éditions, dont une très inspirée des *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau : écriture combinatoire via des languettes indépendantes, dans laquelle il permet de mélanger les proverbes bien connus de la langue française *ex: Qui vole un oeuf peut le moins // Qui aime bien n'a rien*

des livrets qui reprennent les codes de mise en pages du Bescherelle → une grille dessinée par au moins deux colonnes matérialisées + les temps de conjugaisons + le verbe bien visible en haut de page + des éléments mis en valeur en rouge (seule couleur) + des notes en bas de page mais différent dans son contenu : il joue avec les mots en créant des verbes et locutions verbales à partir d'expressions ou de groupes nominaux populaires



un roman entier écrit sans la lettre -e, lettre la plus utilisée dans la langue française, ce qui nécessite un recours à un large vocabulaire de synonymes

on appelle cela un lipogramme (texte duquel une lettre est bannie)

c'est une écriture sous contrainte, qui engendre également des néologismes et des jeux de mots, notamment sur le nom du personnage lui-même : Voyl > Voy(e)ll(e)

JÉRÔME PEIGNOT



extrait des *Typoèmes*

écrivain, poète, spécialiste de la typographie

il écrit en 1993 *Typoèmes*, un recueil de poèmes typographiques

Il joue avec la matière mot via la mise en page et le choix des caractères, en cherchant à réellement transcrire la matérialité du mot. Il s'inscrit ainsi dans la continuité du travail du calligramme, nommé ainsi par Apollinaire en 1918 mais existant depuis l'Antiquité

Jérôme Peignot sur le calligramme: «il relève de quatre domaines: la littérature, la peinture, la calligraphie et la philosophie»

Du Calligramme, J. Peignot, 1978

ROBERT MASSIN

extrait de la mise en pages de Massin pour
La Cantatrice Chauve



extrait de la mise en pages
de Massin pour les *Exercices
de Style*



EUGÈNE IONESCO

◇ LA CANTATRICE CHAUVE -1950-

pièce de théâtre surréaliste, Ionesco est très inspiré par Queneau

la pièce est composée de 6 personnages échangeant des répliques absurdes créant ainsi des dialogues n'ayant aucun sens

au début de la pièce, l'auteur insiste sur le contexte anglais: « *Intérieur bourgeois anglais, avec des fauteuils anglais. Soirée anglaise. M. Smith, Anglais, dans son fauteuil anglais et ses pantoufles anglaises, fume sa pipe anglaise et lit un journal anglais, près d'un feu anglais. [...]* »

la cantatrice chauve n'est d'ailleurs mentionnée qu'une seule fois, et on ne s'étend pas sur son sujet: « *À propos et la Cantatrice chauve ? – Elle se coiffe toujours de la même façon !* »

ROBERT MASSIN

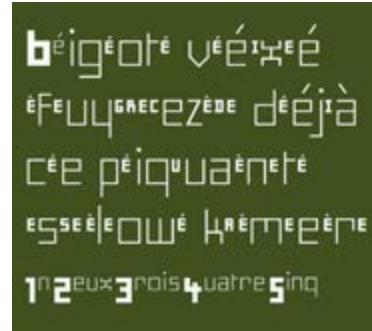
mise en scène sur la page par Robert Massin -1964- (graphiste): « *La typographie en tant que medium de transcription phonétique va lui permettre de représenter la scène et les acteurs dans toute leur spatialité. Les échanges, les dialogues prendront corps dans la taille, l'inclinaison, l'anamorphose, le rythme, les graisses, les contrastes, les blancs bien sûr... pour le silence.* »

Typogabor

il travaille la mise en page de la pièce via la typographie, chaque personnage possède son caractère, les jeux de corps et de déformations donnent vie aux répliques et amènent de l'oralité, soutenue par le travail photographique réalisé par Henry Cohen

il a également proposé un travail de mise en page typographique autour des *Exercices de Style* de Raymond Queneau, il y donne à voir les différents styles utilisés par Queneau. Encore une fois, le texte prend vie

PIERRE DI SCIULLO



< L'Épelle-moi

Le Kouije >



◇ L'ÉPELLE-MOI

un caractère typographique qui ajoute les lettres nécessaire à la prononciation pour l'épeler: joue sur les sons, la lisibilité et ramène en enfance lors de l'apprentissage de l'alphabet

mise en abyme: la lettre dans la lettre

◇ LE KOUIJE

un caractère qui matérialise la prononciation de la lettre dans les mots « *pour incarner la voix dans l'écriture* »

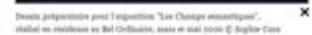
SOPHIE CURE



← Réplique



^ Les champs sémantiques ✓



suivant >

◇ RÉPLIQUE

« Réplique est un projet de Sophie Cure, en réplique au concours lancé par le Bataclan #hellobataclan »

elle réutilise le plateau et les jetons du Scrabble afin de dénoncer l'appel d'offre proposant un travail de graphisme non rémunéré

« pour s'occuper pendant le confinement, jouer au Scrabble, OUI
exploiter gratuitement les designers avec un concours aux conditions indécentes, NON »

son message est fort et les cases MOT COMPTE DOUBLE / TRIPLE, etc. viennent lui donner encore plus d'impact

◇ PLUIE

lecture lors du Colloque international de typographie organisé par le Campus Fonderie de l'Image

des enregistrements audio sur le thème du Scrabble : mots acceptés, mots de 2/3/7/8 lettres qui donnent un résultat absurde par le mélange d'anagrammes et mots existants, puisque l'audio mot acceptés ne précise jamais la nécessité que les mots existent ou aient un sens

> connotation DADA

c'est un fragment d'installation sonore pour une expo « Les champs sémantiques » présentée au Bel Ordinaire du 9/12/2020 au 20/02/2021

déplacer le curseur du lisible, jouer avec la matière mot

◇ LES CHAMPS SÉMANTIQUES

une exposition proposée à Pau (exPau) qui retrace le travail réalisé par Sophie Cure durant sa résidence au Bel Ordinaire en 2020

elle a réalisé diverses installations et créations autour du jeu et des mots, notamment un plateau de Scrabble de 2.2 x 2.2 m

elle a conçu son exposition comme un paysage, une déambulation dans son univers

en parallèle elle a développé l'élection du mot du jour pendant le confinement, qu'elle continue depuis

DAVID CARSON



< Nu collage

Interview de Bryan Ferry pour Ray Gun en Dingbats ▾

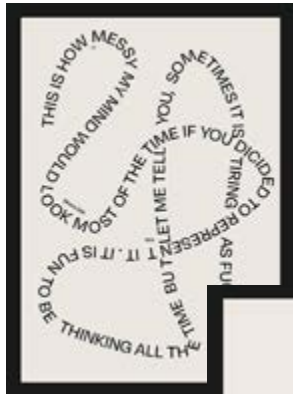
graphiste autodidacte, il choisit de ne pas connaître les règles, ou de les oublier afin de produire un graphisme plus libre et décomplexé

il travaille beaucoup à partir de collages et son travail est centré autour de la limite entre lisibilité et communication ; ses compositions typographiques sont souvent complexes et instinctives, elles ont vocation de communiquer sur la profondeur du message plutôt que de livrer un visuel lisse et vide de sens

on retrouve le meilleur exemple de cette démarche dans sa mise en page d'un article dans le magazine Ray Gun qu'il a rédigé en Dingbats afin de souligner le caractère ennuyeux de l'article et ainsi lui donner un caractère plus ludique

CECILIA DE DIEGO SANZ

LE TIREUR DE LANGUE



053. This is how messy my mind is



039. Words can make you bleed



047. And it's okay, it's normal, we're humans

graphiste découverte sur instagram qui travaille beaucoup la mise en page, elle réalise des compositions typographiques par la distorsion des lignes, le jeu avec les graisses et les casses pour donner de la force à ses messages souvent en lien avec les sentiments et émotions

ses compositions sont toujours dynamiques et réalisées autour des notions de courbes et de cercles, ou encore de cassures dans un texte

elle travaille également la couleur par la présence d'une seule couleur dans chaque composition, souvent le rouge

elle crée donc par cette association de typo, couleurs et forme, des visuels impactants et équilibrés



un recueil de poèmes insolites qui jouent sur les mots, la mise en forme, le sens, etc. rassemblés par Jean-Marie Henry

on y retrouve notamment Raymond Queneau, Jean Tardieu, Jean-Pierre Balpe ou encore Georges Perec.

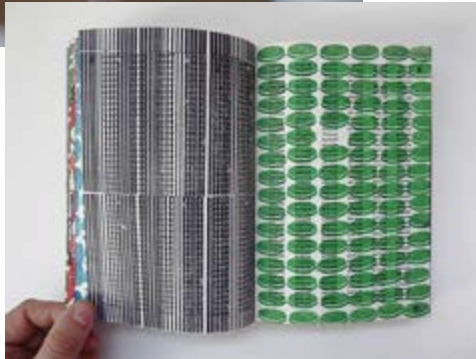
ce recueil pourrait être considéré comme un condensé de mon propos, regroupant presque tous les types de jeux de mots puisqu'on y trouve les jeux de sons, de mots, de lettres, de formes et même à la croisée du numérique avec Balpe.

bien sûr, tout cela dans le domaine exclusif de l'écriture poétique qui est un terrain propice car traversant les époques et les courants artistiques sans difficulté, elle s'adapte sans cesse: poésie combinatoire qui nous vient du Moyen-Âge pour être reprise par l'Oulipo, poésie classique, poésie dada, poésie romantique...

GIANPAOLO PAGNI



Gianpaolo Pagni,
ABC Tam Tam



il travaille majoritairement avec des tampons qu'il fabrique lui-même pour explorer la notion de trace, de souvenir il exploite des procédés de répétition de motifs et donc de réappropriation qui mènent à un jeu sur la lisibilité

notamment avec son projet Dictionnaire des mots croisés, dans lequel ses tampons cachent ou révèlent certains mots

on retrouve également ce jeu dans les projets Je m'en fiche, Biologia grafica, Mémoire tampon (on y trouve carrément des tampons textuels), ABC Tam Tam (ici la lettre devient image), etc.

DANIEL TAMMET



Chaque mot est un oiseau à qui l'on apprend à chanter

Daniel Tammet est un écrivain, poète et hyperpolyglotte anglais. En 2017 il publie *Chaque mot est un oiseau à qui l'on apprend à chanter* qui parle des fondements et des formes de (des ?) langage. Il y raconte les personnes qu'il a rencontrées et qui lui ont appris certaines langues, et sa manière à lui d'enseigner l'Anglais à des Lituaniennes.

▪ les mots sont des schémas : dans *look*, on voit deux yeux à la place des -o

moon avec la première patte du -m cachée devient *noon*, le soleil du midi

le -t se déplace : *stain* - *satin* - *saint*

▪ certains mots sont construits de manière à évoquer leur sens : *sleep* - *slant* - *slide* - *slump* - *slope* ils évoquent tous un mouvement vers le bas (dormir [s'allonger] - inclinaison - glisser - effondrement - pente)

il appuie évidemment sur le fait que ça ne marche pas à tous les coups !

▪ « La grammaire et la mémoire découlent du jeu avec les mots. »

un chapitre entier rédigé à la manière de Georges Perec, en hommage à l'Oulipo et surtout à La Disparition

CADAVRES EXQUIS

-RETRANSCRIPTIONS-



PAGE 1

La pluie tombe et la trousse rejoint le canard, ils partent en expédition, mais d'un coup le postier m'a bloqué dans la grotte et j'ai envie d'écrire mais je ne sais plus quoi dire. Parler pour ne rien dire ou dire sans parler. À quoi bon ? N'est-il pas un d'être quelqu'un de bien ? Mais elle ne le sait pas à pas, j'avance mais sans parfois me rendre compte que je recule dans le vide sanglant

PAGE 3

La pluie tombe, mes os sont froids, j'ai peur, joie tristesse, amour et citronnelle. On va où ensuite ? Ainsi va la vie. Mais cela ne se passe pas comme il fait moche dehors je veux être au chaud de la cheminée où l'on aperçoit le père-noël qui vole un chien qui appartient

PAGE 2

La pluie tombe sur le trottoir scintillant était mon chewing-gum que je mâchais à travers des pommes de terre pourries comme des petits pruneaux marinant dans le formol. Betty Boop flotte flotte ou s'envole et tourbillonne pour finalement dire bonjour. Dire bonjour c'est être respectueux des autres et le lapin ne se doute plus ou moins, divise ou multiplie

PAGE 4

La pluie tombe sur la fenêtre de l'appartement quand tout à coup, une licorne surgit d'un buisson caché derrière les arbres rouges et verts de Canada, dans un froid glacial, comme cette année 2020, vraiment pas ouf comme la goutte d'eau dans la flaque qui fait plouf. les palmes aux pieds aux pieds ou à la tête. Les racines et le crâne ou encore les profondeurs des ténèbres font peur, j'en ai des angoisses terribles, de la guerre guerre.

PHILIPPE BOOTZ

expert en littérature numérique, qu'il définit comme un lieu de rencontre entre des questions de l'histoire littéraire, des réflexions sur le concept de texte et des réflexions sur l'usage et l'imaginaire technologique

• elle questionne autant qu'elle montre, elle s'organise en démarches + qu'en œuvres et assure l'héritage des avant-gardes littéraires en explorant les modalités de création

arguments détracteurs :

- ↳ impossible de créer des choses intéressantes et sophistiquées
- ↳ une machine n'égale jamais la créativité humaine, ce serait dangereux

• la machine ne dépasse pas l'Homme de sa créativité, elle lui permet de forger un univers technologique, elle multiplie les capacités cognitives sans les remplacer

• la litt num questionne les conceptions littéraires classiques qui sont très linéaires, elle accorde une dimension textuelle aux langages de programmation (voir Mézangelle)

selon G.P.Landow l'hypertexte est le meilleur moyen de donner forme aux théories de déconstruction textuelle

revue *alire* du collectif LAIRE : *alire* 0.1 était un livre-objet avec du papier, des disquettes et des cassettes

3 grands ensembles de litt numérique :

- ↳ l'hypertexte et hypermedia

des concepts centraux théorisés par Ted Nelson : des blocs d'info textuelle liés par des liens permettant de passer d'un nœud à l'autre par l'activation de ces liens – l'hypermedia c'est pareil mais avec d'autres media en plus du texte

définitions du texte :

sémiotique : un tissu de signes

linguistique : un tissu de mots

le lecteur construit l'énoncé, il est libre de l'explorer, c'est une expérimentation narrative (voir James Joyce, Raymond Queneau) > la narration n'est pas linéaire

selon G.P.Landow : « *L'hypertexte fournit un système infiniment dé-centrable et re-centrable dont le point de focalisation provisoire dépend du lecteur.* »

- ↳ la poésie animée

repose sur des processus/variations de paramètres dans le temps

les mots, lettres, phrases subissent des transformations (déplacement, modification, morphing, couleur, opacité, etc.) qui amènent un caractère expressif et sensible

« *Le réel et le possible se confondent et rivalisent entre l'apparition fugitive caractéristique de l'oral et la permanence figée de l'écrit. Une langue en devenir, un texte « en faire », voilà la littérature que nous créons.* »

la poésie animée crée donc une oralité au sein de l'écrit, elle est véritablement conçue pour l'écran, amène une temporalité

- ↳ la littérature générative
- combinatoire

représente la quasi totalité des créations jsq fin 1970's

2 manières de faire : par permutation d'éléments du texte ou par combinaison de morceaux de textes

le principe le + utilisé est la phrase à trou oulipienne: remplacer une catégorie de mots aléatoirement (par ex tous les adjectifs)

2 types d'algorithme : de synthèse (choisit le texte) ou de réalisation (choisit la façon d'afficher le texte)

potentiel ≠ virtuel
s'oppose à existant s'oppose à l'actuel

les œuvres imprimées sont potentielles car leurs modes opératoires sont connus, les œuvres numériques sont virtuelles car dissimulées dans le programme

l'auteur devient utilisateur, il est auteur-lecteur

- génération automatique

va + loin dans la générativité linguistique, Jean-Pierre Balpe créait des romans infinis, le lecteur génère une page aléatoire à chaque lancement (voir NLTK), ça crée des auteurs simulés, on peut imiter des auteurs connus

accroît la liberté du lecteur dans la manière de lire

- génération processuelle

prend racine dans la poésie animée et la conception calculable et variationnelle du texte
c'est l'équivalent d'effets spéciaux > processus intégrés au texte qui lui assurent traitement intermédiaire + dimension expressive (voir *Eor All Seasons* d'Andreas Müller; Tibor Papp)

Eugenio Tisseli: crée un dégénérateur – une lettre de la page web change aléatoirement à chaque lecture jsq perdre la lisibilité, *aujourd'hui la page a entièrement disparu*

l'esthétique programmée n'est pas toujours celle souhaitée, la vitesse de la machine qui programme et de celle qui lit jouent sur le rendu

les 3 types de littérature numérique sont complémentaires et insiste chacune sur un aspect de l'œuvre numérique :

- └ programmation et algorithme (généralité)
- └ expressivité et sensibilité (poésie animée)
- └ structurel et technique (hypertexte)

le générateur et l'hypertexte ne permettent pas le caractère pérenne et intemporel du texte

la lecture détruit le texte autant qu'elle le construit

« Le sens est fondamentalement multiple car unique pour chacun selon sa vérité. »

SARAH GARCIN



Sarah Garcin & Algorit, *Frankenstein Revisited*

a travaillé aussi de manière numérique avec Algorit: un collectif qui travaille autour de la relation entre algorithme et littérature pour créer notamment le livre [Frankenstein Revisited](#), entièrement écrit via un algorithme

NLTK: Natural Language Toolkit

pour traiter des données de langage humain avec Python = traiter l'humain en maths
aussi pour créer des arborescences de champs lexicaux

ARIANE CORFORMAT

COLLECTIF L.A.I.R.E.



Lecture, Art, Innovation, Recherche, Écriture

= la rencontre entre Tibor Papp et Philippe Bootz en 1988

but : montrer le caractère cinétique de la poésie grâce à l'écran et la littérature informatique, entrer en rupture avec l'écrit du livre

leurs convictions sont à l'opposé de celles de l'OuLiPo, ils privilégient l'acte de la lecture à celui de l'écriture : *« Elle [l'équipe] considère simplement qu'après Dada et la poésie concrète il n'y a plus lieu de remettre le texte en question : c'est déjà fait. »*

la littérature informatique est conçue en fonction des particularités du media, elle est pensée par et pour le support informatique

diplômée de l'ESAD Valence

son mémoire *Écrire pour 2.0* questionne la position de l'auteur-e au travers du numérique, l'écriture web sous le prisme de l'écriture fictionnelle

└ nouveaux outils, nouvelles contraintes, nouveaux terrains de jeu, nouveaux enjeux d'écriture et de mise en forme

└ une façon d'écrire et penser qui change le rapport au lectorat

son projet de diplôme *Polyglotte*

└ des entretiens autour du langage de programmation

└ incorpore ce langage à l'intérieur de son texte

BACK OFFICE N.3 – ÉCRIRE L'ÉCRAN



◇ DE LA LETTRE À L'ÉCRAN : LA MIGRATION DES CARACTÈRES, Johanna Drucker

tension entre l'existence atomisée
et systémique des formes que sont
les lettres

*Comment l'alphabet opère-t-il
suivant la manière dont nous le
concevons ?*

une emprise hégémonique,

impensée de l'alphabet occidental sur le système informatique et les systèmes ASCII (standardiser
l'encodage des caractères numériques ne permet que de spécifier 95 caractères, sans accent), Unicode et
Bithex (échanges dans différentes langues)

◇ **Matthew Carter** s'empare de chaque évolution des techniques de production (gravure,
plomb, numérique, fontes variables)

Problématiques : échelle, compenser la répartition de la lumière en fonction du support,
fabrication des fichiers (écran ≠ imprimé; bitmap, outline...)

1980 : créer l'illusion de courbe avec les pixels

└ vecteurs ou courbe de Bézières (maths)

caracter drift: un r devient un i avec son point décalé
> qu'est-ce qu'une lettre ?!

le HTML : d'abord ne lit pas les spécifications typographiques

└ 1995 : affiche une typo si installée sur le PC lecteur

format WOFF : place les typos sur un serveur en ligne

disparition des spécificités liées à l'imprimé

◇ **Donald Knuth** – spécialiste en maths et programmation, recherche l'identité algorithmique
des lettres, l'échec de modélisation révélateur de la complexité des lettres, il affirme que les
lettres n'ont pas de corps

technologies + contexte technique aident à construire notre compréhension de la notion de lettre

*« Une lettre est ainsi toujours définie par un mélange fluctuant combinant possibilités matérielles
et idée abstraite. »*

les lettres antiques : mythe selon lequel elles sont tracées par des outils est faux, c'est la main qui
permet leurs subtilités, donc tentatives de reproduction par les typographes de la Renaissance
via des outils = absurdes

chaque technique = des possibilités différentes, mais le dessin de caractères ne dépend pas que
de la technique mais aussi de la théorie

◇ 10 ANS EN 640X480, Étienne Mineur

« Qu'est-ce qu'une lettre ? ≠ Comment est-elle faite ? »

dans les 80's : les graphisme n'est pas associé aux écrans > passage au numérique avec
QuarkXpress en 1992

Étienne Mineur = pionnier, au début du web il n'y pas de polices spécifiques, peu d'interaction ou
animation, presque aucun contrôle sur la forme

└ explore les limites du support

└ s'inspire du jeu vidéo pour créer des supports interactifs

autour de 2009 : moyens de raccorder le livre au téléphone via de nouveaux types de livres et
de jeux

*ex : un jeu avec des écrans de smartphone qui amènent le son et l'animation mais le déroulé
reste tangible, dans l'espace physique*

└ présence de l'aléatoire dans les jeux + algorithme pour la musique

└ dégager de la poésie quelque soit le support de communication utilisé

◇ DÉCOLLER DU PAPIER, Vilém Flusser

redéfinir « créativité » rend le terme obscur et pose des problèmes difficiles : *« les
restructuration et reformulations d'infos sont-elles prévisibles, sont-elles délibérées, sont-elles
dues au hasard ? »*

écrire sur papier : des lignes qui avancent univoquement vers un point final > unidimensionnel +
fin inévitable ≠ dynamique créative

écrire sur ordi : des lignes devenues plastiques, molles, manipulables, cassables, on peut les
tordre et les mettre à l'envers, ≠ du résultat créatif car C'EST la créativité même

l'expérience de l'acte d'écrire a radicalement changé

> nouvelle distance critique + conscience d'écrire pour les autres (autrui)

◇ GRILLES DE LECTURE, Chloé Delaume

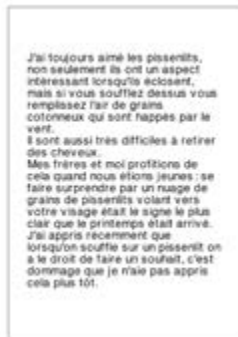
bibliothérapie : soigner par le livre

Adélaïde Blanchard (fictive) s'attache aux pouvoirs de la typo :

└ Hightower pour traiter le vertige

└ Carl dans le roman « Ça » pour traiter la coulrophobie (phobie des clowns)

ANDREAS MÜLLER



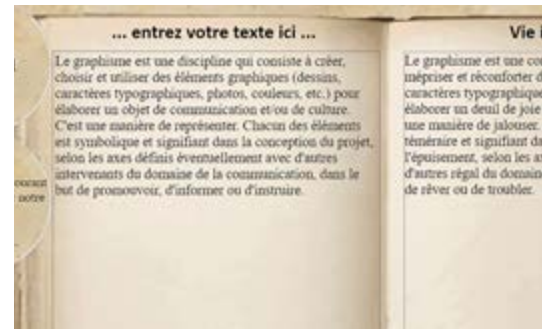
captures
d'écran de *For All Seasons*

◇ FOR ALL SEASONS

c'est un programme encodé de littérature numérique qui se place dans la catégorie de la génération processuelle

on est invité, par des animations, à visualiser 4 textes en lien avec chacune des saisons, tout d'abord on peut choisir la saison, ensuite on a accès à une page de texte, qu'on peut lire, puis en cliquant dessus une animation se déclenche et la page de texte se transforme en planche animée; la typographie devient image en devenant neige, poissons, pissenlits ou feuilles mortes on peut également interagir sur cette typo-image grâce à la souris

PASCAL NORDMANN

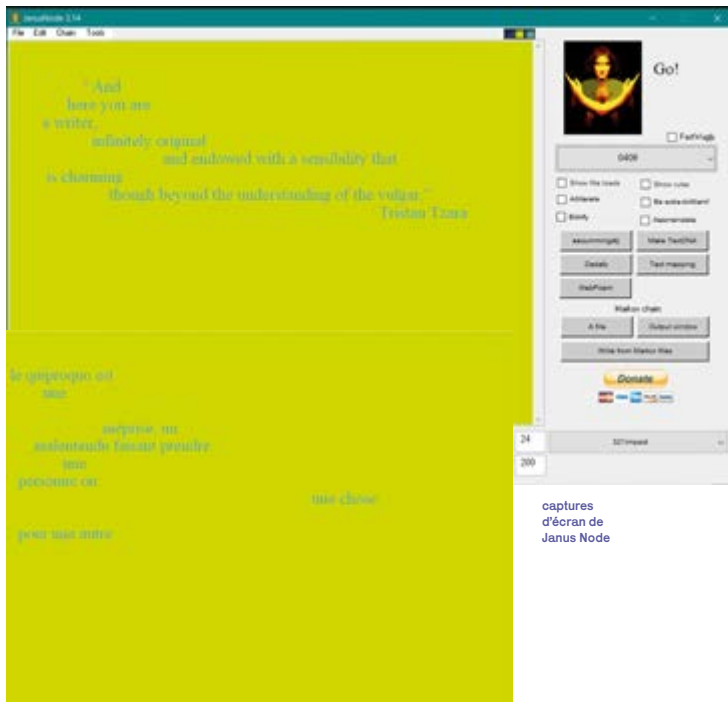


captures d'écrans
du site de P.
Nordmann

un artiste qui a développé un générateur de texte sur le principe de l'écriture combinatoire:
[GenPro.V2](#)

on peut tester le générateur sur son site, alimenté par une base de donnée tirée d'un dictionnaire de 40 000 mots, ou entrer dans le générateur et jouer avec en y mettant notre propre texte et paramétrer les changements comme on veut

JANUS NODE



captures
d'écran de
Janus Node

un programme de génération ou mutation de texte

on peut y entrer son propre texte et le faire muter selon différents styles (e.e. cummings, dada, etc.) pour créer des textes absurdes et ainsi jouer avec les mots par le biais du code et de la génération automatique (principe similaire chez GenPro.V2)

ainsi on peut épuiser le texte et son sens à l'infini

MÉZANGELLE



Mez Breeze, Mézangelle



un langage hybride entre code et langage traditionnel créé par Mez Breeze

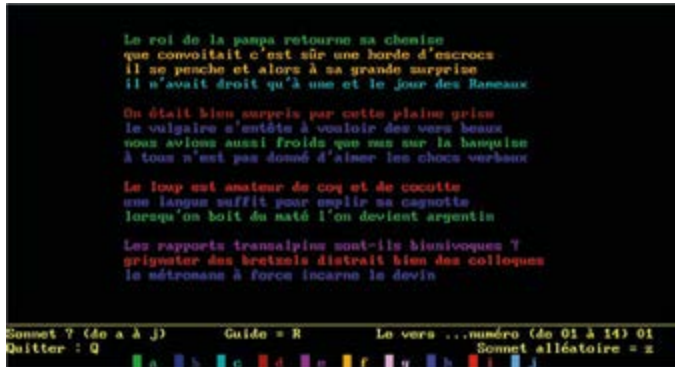
le but : fusionner Anglais, conventions poétiques, programmation, commentaire social et communiqué en ligne

code combinatoire non exécutable qui distord la compréhension, joue sur les interprétations
joue avec les règles du code, les crochets pour l'ambiguïté :

::Art.hro][botic][scopic N.][in][ten][dos][tions::

Arthroscopic	horoscopic	DOS
Art robotic	Nintendos	
Arthrobotic	intentions	

TIBOR PAPP



Réinterprétation numérique des Cent mille milliards de poèmes de Queneau

écrivain, traducteur et typographe hongrois il est co-fondateur du collectif LAIRE et a publié de nombreux poèmes visuels sur disquettes

«Le travail de Tibor Papp, écrivain d'origine hongroise, procède d'une volonté consciente de s'échapper de la langue écrite et parlée, aussi il détourne l'ordinateur de sa fonction première pour en faire l'outil de création de sa poésie sonore, visuelle et ludique. Aujourd'hui il poursuit sa démarche de création poétique et de réflexion sur l'apport de l'informatique à ce domaine.»

Les éditions du cerf

il réfléchissant aux composants visuels de la lecture et la typographie lui est apparue comme une évidence, il a donc fait une formation pour devenir typographe et a commencé à jouer sur les manières de faire danser, d'altérer le texte

il a reporté ses expériences sur ordinateur et a commencé à composer des poèmes visuels

il a réadapté les Cent mille milliards de poèmes de Queneau via un programme qui donne une vie numérique à l'œuvre, publié ensuite dans *Alire 1*

« Dès que j'ai possédé un ordinateur Amstrad 64 pourvu d'un logiciel de programmation en Basic, je me suis mis à créer des petits programmes mettant en jeux des mots qui se déplaçaient dans tous les sens sur l'écran, puis j'y ajoutais des éléments graphiques, tels que lignes, carrés, cercles, etc. L'apparition du même mot avec le même cercle créait un lien de parenté entre l'écrit et la forme graphique.»

Tibor Papp interviewé par Alexandre Gherban

GEORGE P. LANDOW



G. P. Landow, *The Victorian Web*

spécialiste en littérature et culture informatique, il maîtrise parfaitement le sujet de l'hypertexte il a écrit plusieurs livres à propos de l'hypertexte et de la littérature numérique il est actuellement infographiste et éditeur en chef du site *Victorian's Web*, dans lequel sont retranscrites toutes les notions ayant parcouru l'époque victorienne il a également conçu d'autres sites, tous bâtis sur le principe de l'hypertexte

JEAN-PIERRE BALPE



captures d'écrans du site de J-P. Balpe

chercheur dans le domaine de la relation entre littérature et informatique, il a beaucoup travaillé sur la notion de génération automatique

sur son blog on peut parcourir les écrits de divers contributeur·rices et chaque visite dans une même page affiche un contenu différent

en tant que lecteur nous devenons aussi acteur, spectateur en naviguant entre les écrits qui sont différents à chaque fois, on retrouve la notion d'aléatoire et de jeu

MATTHEW CARTER



conférence TED de Matthew Carter My Life in Typefaces



dessinateur de caractères qui a assisté et participé à la transition vers le numérique

il a notamment dessiné les caractères Verdana, Georgia et Helvetica Compressed

il explore et explique le lien entre évolutions technologiques et création de caractères

le dessin de caractère engendre des contraintes mais ne doit pas amener un compromis, la contrainte doit être motrice de créativité

EMIGRE



extraits de caractères créés par Emigre

une revue transgressive belge fondée par Rudy VanderLans et Zuzana Licko qui se concentre sur la création de caractères typographiques à l'aube des outils de création numérique

cette référence est hybride, elle questionne la création typographique numérique mais la revue est imprimée et joue avec ce support dans les mises en pages des magazines

on retrouve donc des caractères audacieux et des mises en forme osées, à l'encontre des conventions et bousculant les pré-établis graphiques énoncés par les modernistes comme les notions de responsabilité et de fonctionnalité énoncées par Massimo Vignelli

Minipax et **Karrik**
par Velvetyne Type Foundry